

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan alam pada hakekatnya adalah ilmu yang mempelajari fenomena-fenomena di alam semesta. Ilmu pengetahuan alam memperoleh kebenaran tentang fakta dan fenomena alam melalui kegiatan inkuiri. Ilmu pengetahuan alam berkaitan dengan fakta, konsep, prinsip dan juga proses penemuan itu sendiri. Penemuan diperoleh melalui kegiatan eksperimen yang dapat dilakukan di Laboratorium maupun di alam bebas (Muhamad, 2002:23)

Oleh karena itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah hendaknya dirancang untuk memupuk tumbuhnya sikap ilmiah dan meningkatkan pola berpikir logis yang menjadi landasan dalam proses ilmiah untuk menghasilkan produk ilmiah, sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2006.

Menurut psikolog Jean Piaget (dalam Muhammad, 2005:7) menyatakan bahwa siswa SD terutama yang duduk di kelas 5 berumur sekitar 7 sampai 11 tahun, berada pada tahap oprasional kongkrit yang memiliki ciri berpikir secara kongkrit. Cara berpikirnya terbatas pada obyek yang diperoleh melalui pengamatan langsung.

Sehingga dalam pembelajaran hendaknya guru memberikan konsep yang jelas dan kongkrit agar diperoleh struktur ilmu yang mantap dan terhindar dari penyerapan konsep yang salah. Hal ini diperlukan karena pada dasarnya pendidikan di SD menjadi dasar dan landasan untuk pendidikan pada jenjang berikutnya. Utama (dalam Akbar, 2007:1) menyatakan pendidikan SD

hendaknya dilakukan dengan cara-cara yang benar agar menjadi landasan yang kuat untuk jenjang pendidikan berikutnya.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu upaya agar siswa memperoleh gambaran kongkrit konsep yang harus dipahami. Sebagaimana diungkapkan oleh ahli psikologi Jerome Bruner (dalam Muhamad, 2005:9), menyatakan bahwa pengajaran seharusnya dimulai dari pengalaman langsung menuju representasi ikonik dan baru kemudian menuju representasi simbolik. Urutan bagaimana siswa menerima materi ajar memiliki pengaruh langsung pada pencapaian ketuntasan belajar tersebut.

Salah satu materi dalam pembelajaran sains di kelas 5 SD adalah materi batuan. Materi batuan pada suatu pembelajaran, dianggap sulit oleh para guru. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang materi ini, sebagai akibat sedikitnya referensi tentang materi batuan yang berbahasa Indonesia (Permana, 2004:6).

Guru merasa kesulitan dalam menjelaskan jenis-jenis batuan karena tidak memiliki ketrampilan dalam membedakan ciri dan jenis batuan yang terdapat di alam. Hal ini sejalan dengan pendapat Permana (2004:1) yang menyatakan bahwa

”Materi yang harus diberikan pada siswa kelas 5 lebih banyak jika dibandingkan dengan jumlah jam pengajaran sains yang tersedia, apalagi indikator pada materi proses batuan dan pelapukan tanah juga sangat banyak. Diantaranya, menggolongkan batuan berdasarkan warna, kekerasannya, dan permukaannya, menjelaskan proses pembentukan tanah karena pelapukan, mengidentifikasi komposisi jenis-jenis tanah, dan menggambarkan lapisan-lapisan bumi. Maka ditentukanlah bahwa materi batuan, pelapukan, dan tanah dianggap paling sulit dari topik Bumi dan Alam Semesta”.

Pengetahuan guru tentang batuan hanya terbatas pada buku cetak yang dimiliki para siswa, sehingga dalam pembelajaranpun hanya berpatokan pada buku cetak semata. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Akbar (dalam Akbar, 2007:3), bahwa guru sangat tergantung dengan buku teks, guru terbiasa *textbook oriented* selama puluhan tahun dan menganggap bahwa kurikulum sama dengan buku teks.

Demikian halnya dengan wawancara yang telah dilakukan pada guru sains SD Kauman I (Bapak Edwin Waskito). Bahwa untuk membelajarkan materi batuan telah digunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan. Siswa ditugaskan mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam LKS dengan sumber belajar buku cetak yang mereka miliki, tanpa melakukan pengamatan contoh batuan secara nyata.

Padahal batuan banyak terdapat di alam dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari juga sangat banyak. Siswa tentunya sangat sering menemui batuan dan memanfaatkannya meskipun hanya untuk mainan. Sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual (CTL), menurut Riyanto (2008:109) menyatakan bahwa dalam pembelajaran hendaknya diawali dari hal-hal yang dekat dengan kehidupan nyata, dan dapat diterapkan dalam kehidupan siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Pembelajaran materi batuan yang telah dilakukan guru sains setempat hanya bersifat *textbook oriented*. Akibatnya pembelajaran menjadi kurang mengaktifkan serta kurang menyenangkan. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung memilih berbicara dengan teman sebangkunya. Merasa bosan, dengan ditunjukkan meletakkan kepala di atas mejanya, serta

beberapa anak beralasan ijin keluar kelas. Sedikit sekali siswa yang berinisiatif untuk mengajukan pertanyaan. Siswa hanya mengetahui jenis batuan secara teori melalui pengerjaan soal.

Siswa kelas VC SD Kauman Kota Malang ternyata menguasai materi batuan secara teoritis, namun ketika dilakukan pengamatan secara langsung masih belum mampu membedakan jenis-jenis batuan. Padahal pengamatan perlu dilakukan, karena melalui pengamatan maka suatu obyek dapat terekam dalam memori cukup lama. Dale (dalam Setyosari, 2008:11) menyatakan bahwa simbol yang bersifat abstrak hanya dapat dipahami dengan mudah dan dipertahankan oleh siswa jika pengalaman tersebut dibangun atas dasar pengalaman kongkrit, melalui suatu pengamatan.

Terbukti dari hasil uji kompetensi yang dilakukan (arsip nilai yang dimiliki guru) menunjukkan bahwa rerata nilai uji kompetensi materi batuan adalah 62,18, padahal SKM yang ditetapkan adalah 70. Terdapatnya permasalahan- permasalahan pembelajaran di kelas VC tersebut perlu diselesaikan melalui suatu penelitian tindakan kelas, sehingga kepala sekolah SD Kauman I kota Malang, juga telah memberikan ijin untuk dilakukannya penelitian tindakan kelas di kelas tersebut, dengan judul

” PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SERTA KEGIATAN PRAKTIKUM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI BATUAN SISWA KELAS VC SD KAUMAN I KOTA MALANG ”

B. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arah penelitian yang jelas dan operasional berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pembelajaran jenis batuan dengan menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum?
- b. Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VC SD Kauman I kota Malang pada pembelajaran materi batuan?
- c. Apakah dengan menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VC SD Kauman I kota Malang pada pembelajaran materi batuan?

C. Tujuan Penulisan Penelitian Perbaikan Pembelajaran

D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian ini, dilakukan pada siswa kelas VC SD Kauman I Kota Malang, tahun pelajaran 2008-2009 yang berjumlah 38 siswa. Sedangkan materi pembelajaran dibatasi pada materi batuan yang meliputi, proses terbentuknya, ciri, jenis dan manfaat batuan di alam.

Penelitian ini selain bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, juga bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran materi batuan. Media interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah CD Lab IPA Virtual yang diproduksi oleh BSD.

(Bina Sumber Daya) IPA Jl Sadar Raya No 19 A Ciganjur Jakarta.

E. Manfaat Penelitian Perbaikan Pembelajaran

F. Definisi Operasional

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sains

Keaktifan siswa merupakan faktor utama dalam kegiatan pembelajaran. Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif pebelajar dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional (Yatim, 2008:52).

Keaktifan siswa berhubungan erat dengan minat siswa. Sebab menurut Soekamto (2001:37), menyatakan bahwa:

Minat terhadap suatu mata pelajaran sangat dipengaruhi oleh seberapa besar siswa dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Jika siswa kurang dilibatkan, maka siswa cenderung pasif, tidak bergairah, dan kurang perhatian. Keaktifan siswa, juga sangat bergantung pada metode dan model pembelajaran yang dipilih oleh guru. Jika strategi penyampaian pembelajaran kurang melibatkan siswa, misalnya bersifat eksplanatori atau hanya ceramah saja, maka siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Sehingga minat terhadap pembelajaranpun rendah, akibatnya hasil belajarnya juga rendah.

Implikasi prinsip keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-prilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, membuat karya tulis, mengerjakan tugas sesuai petunjuk guru, mengajukan pertanyaan kepada guru, mau berdiskusi dan bekerjasama dengan temannya dalam mengerjakan tugas, mau mencatat apa yang telah dipelajari, serta berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru secara tepat dan sebagainya.

Lebih lanjut menurut Winahyu (2003), menyatakan bahwa pembelajaran sains yang dilakukan dengan eksperimen memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif baik fisik maupun secara mental dan sosial untuk menemukan konsep. Aktif secara mental, menurut Soekamto

(2001:38) fokusnya pada aktifitas kognitif siswa secara perorangan, sedangkan aktif secara sosial berarti lebih menekankan pada aktifitas kerja siswa secara kelompok.

Pembelajaran yang menyenangkan juga dapat memusatkan perhatian siswa secara penuh dalam belajar sehingga waktu curah perhatian siswa tinggi. Perhatian yang tinggi pada apa yang dipelajari akan sangat membantu dan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Sejalan dengan pernyataan tersebut Gie, 1985 (dalam Soekamto, 2001:37), menyatakan bahwa suatu mata pelajaran dapat dipelajari dengan baik jika siswa dapat memusatkan perhatiannya terhadap pelajaran. Jadi agar siswa aktif dalam pembelajaran, maka harus dipilih model yang dapat mengaktifkan siswa, seperti kooperatif learning, CTL dan metode praktikum.

B. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Sedangkan pengertian belajar menurut Crow & Crow dalam Kurnia, 2007 adalah suatu perubahan dalam diri individu karena kebiasaan, pengetahuan dan sikap.

C. Materi Batuan

Batuan adalah benda padat yang terdiri atas satu atau gabungan beberapa mineral. Mineral adalah benda padat yang terdiri atas senyawa unsur-unsur tertentu. Batuan ditemukan dimana saja, dan gunanya juga sangat banyak, contohnya untuk bangunan gedung, jalan, dan irigasi.

Batuan terdiri dari 3 jenis, yaitu batuan beku, batuan endapan dan malihan. Untuk mengamati batuan maka batuan tersebut harus dipecahkan dahulu dengan palu. Cara memecahkannya dengan membungkus batuan tersebut dengan kain tebal kemudian dipukul dengan palu (Permana, 2004:9).

D. Peranan Kegiatan Praktikum Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Materi Batuan

Pembelajaran sains di sekolah jika dilakukan melalui kegiatan eksperimen, dapat mengembangkan ketrampilan proses, ketrampilan memecahkan masalah, serta merasakan fenomena alam dari pengetahuan yang telah disusun sendiri.

Pengalaman kongkrit yang diperoleh melalui kegiatan eksperimen juga sangat penting untuk siswa dalam proses belajar. Pembelajaran akan lebih efektif jika siswa dapat merefleksikan pengalaman mereka sendiri dan mencoba menggunakan apa yang telah dipelajari.

Seperti yang dinyatakan oleh Supriyono, 1987 (dalam Muhamad: 2002) menyatakan bahwa tujuan kegiatan Labotratorium atau eksperimen dalam pembelajaran sains adalah:

- a. Membangkitkan dan memelihara daya tarik, sikap, kepuasan, keterbukaan, dan rasa ingin tahu terhadap sains
- b. Mengembangkan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah
- c. Meningkatkan berpikir ilmiah dan metode ilmiah
- d. Mengembangkan pemahaman konsep dan kemampuan intelektual
- e. Mengembangkan kemampuan berpraktikum

Mempelajari batuan memerlukan kegiatan identifikasi, hal ini dilakukan agar siswa dapat mengetahui jenis-jenis batuan. Sedangkan dalam kegiatan identifikasi digunakan indra penglihatan untuk mengamati warna, struktur dan tekstur batuan, indra peraba juga digunakan untuk mengetahui kasar halusnya permukaan batuan. Tentunya pengamatan ciri-ciri batuan hanya dapat dilakukan melalui kegiatan praktikum. Winahyu (2003), menyatakan bahwa proses sains yang terlibat dalam kegiatan praktikum meliputi ketrampilan dalam melakukan dugaan sementara, pengamatan, menggunakan alat, mengukur, menyimpulkan serta mengkomunikasikan hasil eksperimen.

Kegiatan langkah ilmiah lainnya dalam praktikum batuan selain pengamatan ciri, siswa juga dituntut untuk mengelompokkan, bahkan siswa juga mencoba memberi perlakuan pada batuan yang diamati, yaitu dengan memberikan larutan cuka pada beberapa jenis batuan dan menduga akibat penetesan cuka tersebut. Hal ini dilakukan karena pada batu gamping dan marmer akan bereaksi dengan mengeluarkan asap jika ditetesi cuka.

Dalam kegiatan praktikum jenis batuan ini, siswa diminta trampil untuk menggunakan alat palu, sebagai alat untuk memecah batu, agar dapat diketahui lapisan, struktur dan tekstur batuan. Siswa juga harus trampil menggunakan loupe, untuk mengamati butiran, kristal, atau foliasi dari batuan yang telah dipecahnya. Untuk itulah diharapkan melalui kegiatan praktikum siswa akan memiliki ketrampilan mengidentifikasi jenis batuan, serta aktif dalam mempelajari batuan.

E. Peranan Multimedia Interaktif CD Lab IPA Virtual dalam Meningkatkan keaktifan dan Prestasi Belajar Jenis Batuan

Dalam suatu pembelajaran mutlak diperlukan suatu media, karena media pembelajaran memiliki fungsi:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik
- b. Menambah gairah belajar
- c. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan
- d. Memungkinkan siswa belajar secara mandiri (Muhammad, 2005: 14).

Menurut Fenrich, 1997 (dalam Oka, 2003) menyatakan bahwa manfaat multimedia dalam pembelajaran bagi siswa setelah memahami betul bagaimana menggunakan multimedia dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan , kesiapan dan keinginan mereka. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
- b. Siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan dari siswa.
- c. Siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik seketika.
- d. Siswa menghadapi suatu evaluasi yang obyektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
- e. Siswa menikmati privasi di mana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.
- f. Belajar kapan saja tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.

Multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual, merupakan suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa, karena media ini menggunakan komputer untuk menjalankannya, dan tokoh pemberi informasi media tersebut digambarkan

sebagai tokoh kartun. Media ini sangat interaktif, dan mudah dalam pengoperasiannya.

Media ini terdiri atas 3 bagian yaitu, pendahuluan, sesi baca materi, serta sesi uji kemampuan. Pada sesi pendahuluan siswa dimotivasi untuk mempelajari suatu materi oleh tokoh profesor Santi dan Ensto. Dengan diiringi alunan musik yang menyenangkan siswa diajak untuk masuk ke dunia sains.

Sedangkan pada sesi baca materi, ditayangkan materi terkait konsep yang akan dipelajari siswa. Dalam bagian ini materi diuraikan secara lengkap dengan disertai gambar-gambar yang menarik. Pemilihan bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dimengerti dan interaktif.

Pada sesi uji kemampuan siswa diberikan soal-soal dalam bentuk permainan. Ada yang berbentuk Labirin, ada yang berbentuk mengelompokkan. Jika siswa benar maka diberi reward berupa ucapan misalnya ” kamu memang hebat, kamu memang pintar” namun jika siswa belum tepat dalam menjawab soal tersebut maka diberi reward, dengan ucapan ” Kamu kurang teliti”. Diakhir uji kemampuan ditampilkan skor yang diperoleh siswa, siswa pun dapat mengulang mengerjakan soal lagi jika nilai yang diperoleh belum memuaskan.

Multimedia Lab IPA Virtual adalah suatu program education game, yang penggunaannya harus diinstal terlebih dahulu pada komputer berspesifikasi windows minimal 98, atau windows XP. Media ini diproduksi oleh BSD, yaitu Bina Sumber Daya MIPA, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar MIPA. Media Lab IPA Virtual adalah suatu multimedia interaktif. Bates (1995 dalam Oka, 2003), menekankan bahwa diantara media-media lain interaktivitas multimedia atau media lain yang berbasis komputer adalah yang paling nyata, karena

melibatkan fisik dan mental dari pengguna saat mencoba program multimedia tersebut.

Keterlibatan fisik misalnya menekan keyboard, mengklik mouse atau memasukkan jawaban dari sebuah latihan. Sedangkan keterlibatan mental dalam suatu multimedia interaktif adalah adanya upaya pengguna dalam memahami materi dengan cara menangkap informasi-informasi yang ditampilkan, mengolah dan menyimpannya dalam otak (Oka: 2003).

Media Lab IPA Virtual dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini sangat sesuai dengan siswa SD yang menyukai permainan dengan menggunakan komputer. Soal-soal yang disajikan pada media ini diseting seperti sebuah game, sehingga siswa dapat berlatih dan mengukur kemampuannya sambil bermain.

Sebagai multimedia interaktif, media Lab IPA Virtual juga melatih siswa untuk belajar secara mandiri, pengoperasian programnya sangat mudah serta dimengerti penyajian konsepnya. Sehingga media ini dapat mengurangi peran guru dalam pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher oriented* ataupun *text book oriented*, namun bersifat *student oriented*. Siswa secara aktif bereksplorasi materi, berelaborasi dan mengkonfirmasi temuannya secara mandiri, namun cukup menyenangkan.

BAB III

PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

A. Subyek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Kauman I Kota Malang, dengan obyek penelitian siswa kelas VC. Dipilihnya kelas VC adalah karena terdapatnya permasalahan rendahnya keaktifan dan hasil belajar dalam

B. Diskripsi Tiap Siklus

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab IV di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi batuan dengan menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas VC SD Kauman I Kota Malang.

B. Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran materi batuan dengan menggunakan multimedia interaktif dan kegiatan praktikum dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, maka disarankan:

1. Pada guru sains kelas V agar menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum dalam pembelajaran materi batuan
2. Kepala sekolah dapat merekomendasikan hasil penelitian ini kepada guru-guru yang lain
3. Kepala dinas dapat melakukan pelatihan tentang pemanfaatan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dan kegiatan praktikum untuk pembelajaran materi batuan.
4. Peneliti lanjutan agar melakukan penelitian lanjutan pembelajaran materi batuan dengan menggunakan multimedia interaktif CD Lab IPA Virtual dengan menggunakan komputer secara perorangan, karena penggunaan multimedia interaktif secara bergiliran diduga kurang efektif dalam hal pemanfaatan waktu. Diduga ⁶⁵ an akan lebih efektif dalam hal

waktu jika siswa menggunakan multimedia ini secara perorangan dalam waktu yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun, 2007 Penerapan pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Kualitas pembelajaran Tema Lingkungan Di Kelas III SDN Tanjungrejo V Malang, Laporan Penelitian DIPA, Malang: Lemlit UM
- Fandi Yuanita Vita, 2008 Pengembangan Multimedia CD Interaktif berbasis Komputer Pada pembelajaran Biologi materi Daur Biogeokimia Untuk Siswa SMA Kelas X, Skripsi Tidak Diterbitkan
- File:///D:/informasi%20dari%20internet/KEGIATAN%20BELAJAR%20DAN%20PRESTASI%20%20C%20AB%20Dunia%20Ilmu.htm (diakses 29 januari 2009)
- Muhammad, Hamid, 2005. Ilmu Pengetahuan Alam. Materi Pelatihan Terintegrasi. Jakarta : DepDikNas Dirjen DikDasMen
- Oka Arya Putu Gde, 2009 Mari belajar Multimedia Indoclass.com (diakses 19-6-2009)
- Permana Tito, 2004. Batuan, Pelapukan, dan Tanah, Bandung: DepDikNas P3G IPA
- Ridwan Kegiatan Belajar dan Prestasi
- Riyanto Yatim, 2008. Paradigma Pembelajaran, Surabaya: Unesa University Press
- Setyosari Punaji, 2008. Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran, Naskah Disiapkan Untuk Materi PLPG di PSG Rayon 15, Malang: UM
- Soekamto Hadi, 2001 Peranan Strategi Pembelajaran Yang Menekankan Pada Aktifitas Siswa Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil belajar Siswa mata pelajaran IPS-Geografi, Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah Genteng Kali Vol 2 (9): 36-48
- Winahyu Estu Sri, 2003 Proses Penilaian Kinerja Siswa dalam Melakukan Eksperimen Pada Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar, 2(113-121)

BIODATA PENULIS



Penulis adalah peserta program sertifikasi guru sekolah dasar dalam jabatan melalui jalur pendidikan. Penulis mengikuti program ini selama 2 semester, dengan harapan menjadi guru profesional nantinya. Pendidikan SD hingga SMA di tempuh di sekolah madrasah, antara lain di MI Darul Ulum Batu, MTs Hasyim Asyari, MAN Malang II Batu, dan pendidikan S1 ditempuh di Universitas Negeri Malang jurusan Biologi. Saat ini menjadi guru PNS di SD Muhammadiyah 4 Batu. Putri ketujuh dari pasangan Moch Luthfie dan muzayanah ini pernah menjadi juara I dalam festival sains 2007, menjadi juara II dalam LKG 2007 dan juara II lomba penulisan guru di koran pendidikan. Saat ini telah memiliki 2 orang anak laki laki, raka dan Rafif, dari seorang suami yang setia Suherman. Satu harapan yang belum tercapai adalah menjadi mahasiswa S2..